TOP WRESTLING

AMIGA/AMIGA Plus

GENIAS

1. Introduzione

"Signore e signori, benvenuti al torneo più esaltante dell'anno! 16 tra i più forti wrestlers del mondo si sfideranno all'ultimo colpo proibito per cercare di vincere il prestigioso titolo di 'Top Wrestler Of The Year'™, il più ambito trofeo della GWF™ !!!"

Con queste parole di Ted Hutchinson™, il popolare giornalista sportivo della GNN, inizia la telecronaca di quello che passerà alla storia come "il torneo di wrestling più duro ad ovest di Chattanooga, Tennessee"!
Congratulazioni, quindi, per aver acquistato il biglietto che vi consentirà non solo di assistere a questa mitica sfida ma addirittura di parteciparvi da protagonista!
Se invece state per caricare una copia pirata di "TOP WRESTLING" e state leggendo le fotocopie del manuale originale,... allora niente congratulazioni!

2. Caricamento del Gioco

Spegnere il computer, attendere almeno 30 secondi, inserire il dischetto "DISK 1" nel drive interno e riaccendere. Dopo qualche secondo, appariranno le immagini della sequenza introduttiva. Premere il pulsante di fire del joystick per passare direttamente al menu principale.

Nota N° 1: si consiglia una configurazione ottimale di 1 Mbyte di RAM e due disk drive, ma il gioco funziona ugualmente con 512Kbyte di RAM e il solo drive interno.

Nota N° 2: si consiglia altresì di smettere di mangiare crackers al formaggio onde evitare di riempire la tastiera di briciole e di macchiare le pagine del manuale.

3. Il Menu Principale

Con il joystick inserito nella porta 2 si può controllare il puntatore a forma di mano; premendo il tasto di fire quando il puntatore è su una delle quattro icone si accede ad un nuovo schermo:



Options (Opzioni): in questa sezione è possibile selezionare il proprio wrestler ed il numero di giocatori umani. Cliccando sulle frecce poste al di sotto dei riquadri raffiguranti i brutti ceffi dei lottatori, puoi scorrere uno ad uno i 16 personaggi che saranno controllati da due giocatori umani o da un giocatore umano contro il computer:

BULK DOGAN™, il gigante dal pugno proibito
THE WARLOCK™, una macchina da distruzione
KENTUCKY TORNADO™, cattiveria allo stato puro
COPPER COP™, il braccio violento della legge
JACK HOOKER™, usa le mani come martelli
MAD NINJA™, la furia omicida
BRUTUS PLUMCAKE™, la via più breve al suicidio
LAST WARRIOR™, meglio evitarlo
THE BEAST™, uomo o animale?
SGT. SLAMMER™, soldato d'acciaio

INSANE HUSSEIN™, il vendicatore folle
JOE THE SAVAGE™, dalla jungla con furore
SHAUN MICKEY™, lo spacca-ossa
BILLY BOB™, un campagnolo da non stuzzicare
PUNKY TRASH™, ama gli scherzi pesanti
HAMMERSMITH™, un tipo poco raccomandabile

L'icona raffigurante il joystick o il chip indica se il wrestler è controllato dal giocatore umano o dal computer: cliccando col puntatore si possono modificare le impostazioni iniziali. Ovviamente, se si decide di selezionare due giocatori umani è necessario collegare un altro joystick, sostituendolo al mouse nella porta 1.
Una volta completate le selezioni, cliccando sull'icona verde si confermano le scelte fatte e si torna al menu principale; altrimenti, con l'icona rossa si ristabiliscono le impostazioni preesistenti.
Con l'icona gialla, invece, si rallenta e si arresta la vettura prima della linea bianca orizzontale. No, questo era uno scherzo!



Single Match (Incontro Singolo): per salire sul ring e combattere contro l'avversario scelto nello schermo delle Opzioni. Premendo il tasto 'Esc' si può abbandonare l'incontro in qualsiasi momento.



Tournament (Torneo): si dia inizio alle danze! Dopo una breve introduzione a cura di Ted Hutchinson™, avrà inizio il "Top Wrestler Of The Year™ Tournament", la sfida ad eliminazione diretta che assegnerà il trofeo della GWF™. Dovrete affrontare tutti gli altri 15 partecipanti al torneo cercando ovviamente di eliminarli uno per uno e arrivare alla

finale. Per ulteriori dettagli leggere il paragrafo 4, 'Il Combattimento'.



Disk Access (Operazioni su Dischetto): in questo schermo viene data la possibilità di caricare un gioco precedentemente salvato. Durante il torneo, al termine di ogni incontro vittorioso, c'é infatti la possibilità di registrare su disco la posizione raggiunta (Vedi paragrafo 5, 'Salvataggio e Caricamento').

4. Il Combattimento

Ogni wrestler della GWF™ è capace di mettere fuori combattimento un toro a mani nude. Qualcuno ci riesce addirittura solo con l'alito.
Chiarito questo punto fondamentale, passiamo ad illustrare lo spropositato numero di mosse a disposizione di ogni giocatore (faremo riferimento al personaggio rivolto verso destra):

- **Restare Fermo in Piedi:**
  Per eseguire questa mossa bisogna evitare assolutamente di toccare il joystick.

- **Camminare in Giro per il Ring:**
  Uhm, stavolta è più difficile; si deve addirittura spostare la leva del joystick a destra e a sinistra, verso l'alto e verso il basso, nelle quattro diagonali. Con un po' di pratica non dovrebbe essere troppo difficile riuscirci...

- **Pugno:**
  Tiriamo in ballo il tasto del joystick, adesso. Premere Fire e spostare la leva a

destra.

- **Colpo di Maglio:**
  Fire + Alto/Destra. Vale a dire, premere il tasto del joystick e spostare la leva verso la diagonale in alto a destra. Forza che non è così complicato!

- **Ginocchiata al Corpo:**
  Fire + Basso

- **Presa con Ginocchiata al Volto:**
  Fire + Sinistra

- **Presa con 'Lancio del Sacco':**
  Fire + Alto

- **Corsa:**
  Il giocatore volta le spalle all'avversario: Fire + Sinistra
  Per arrestare la corsa: Basso

- **Rimbalzo Sulle Corde:**
  Mentre il giocatore corre: Fire + Direzione in cui sta correndo

- **Calcio a Piedi Uniti:**
  Mentre il giocatore corre verso l'avversario: Alto
  Mentre il giocatore è fermo: Fire+Basso/Destra

- **Quando l'Avversario È a Terra:**
  - Per saltare addosso all'avversario spalle a terra: Fire + Basso
  - Se l'avversario non ha le spalle a terra: Fire + Basso (per dare un bel calcio)

- **Rialzarsi:**
  Per rialzarsi da terra bisogna cercare di muovere il più rapidamente possibile la leva del joystick da destra a sinistra e viceversa.

- **Salto dal Paletto:**
  - Salire sul paletto: Fire + Alto
  - Saltare sull'avversario a terra: Destra
  - Scendere: Basso (oppure Destra, se l'avversario si è rialzato)

È sempre possibile colpire l'avversario alle spalle: sfruttate questa possibilità fino in fondo!!!

L'incontro termina quando uno dei due antagonisti riesce a 'schienare' l'avversario - ossia tenerlo con la schiena a terra - ed a immobilizzarlo per tre secondi (scanditi da un contatore automatico sullo schermo). Bisogna tener presente che meno energia rimane ad un wrestler (raffigurata da una barra colorata posta in fondo allo schermo), più tempo impiegherà a rialzarsi da terra, rischiando quindi di perdere l'incontro se l'avversario riesce a 'schienarlo'.
Ogni colpo ricevuto toglie infatti energia in proporzione crescente a seconda del tipo di mossa: una 'schiacciata' al tappeto, per esempio, toglie più energia di una ginocchiata allo stomaco ma meno di un calcio a piedi uniti sulla schiena...
Provare per credere.

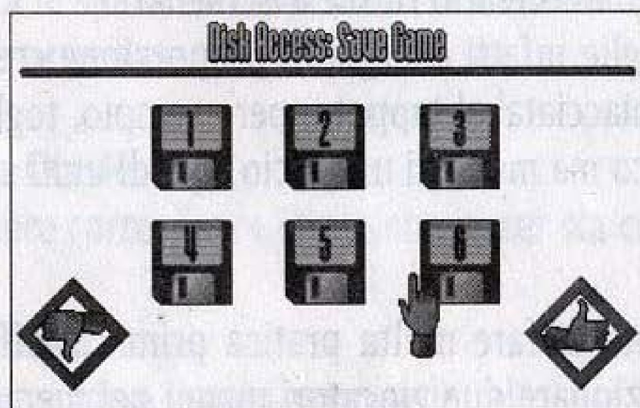
Consigliamo caldamente di fare molta pratica prima di affrontare il torneo. La cosa migliore è di selezionare due giocatori umani nel menu 'Options' dopodiché iniziare un incontro singolo e picchiare selvaggiamente l'avversario inerme, non controllato dal secondo joystick: non sarà molto sportivo ma consente di sperimentare tutte le varie mosse.

5. Salvataggio e Caricamento

Come già accennato in precedenza, è possibile salvare su dischetto la posizione raggiunta durante il torneo.
Prima di iniziare a giocare, formattare un dischetto e dargli nome "TOPSAVE" (operazione eseguibile anche da Workbench; leggere l'Appendice A).
Importante: questo dischetto dovrà essere utilizzato SOLO come Disco Dati per "TOP WRESTLING"!

Dopo aver giocato e vinto un incontro del torneo, sullo schermo compaiono il comunicato ufficiale della vittoria e tre icone:
-una rossa, per abbandonare il torneo e tornare al menu principale;
-una verde, per proseguire il torneo e affrontare il prossimo avversario;
-una raffigurante un dischetto.

Cliccando su quest'ultima si accede ad un nuovo schermo con 6 dischetti numerati e le solite due icone di abbandono e conferma.



In pratica, è offerta la possibilità di registrare sullo stesso disco 6 diverse posizioni raggiunte durante il torneo.
A questo punto, cliccando su uno dei dischetti verrà chiesto di inserire il famoso dischetto formattato nel drive interno; si può quindi confermare l'operazione di

salvataggio cliccando sull'icona verde. L'icona rossa, invece, interrompe la procedura.
Fin qui è chiaro per tutti?

Per ricaricare la posizione salvata, così come descritto nel paragrafo 3, si deve cliccare l'icona 'Disk Access' nel menu principale e attendere che compaia lo schermo con i 6 dischetti numerati e le due icone rossa e verde. Da qui in poi l'operazione è analoga a quella vista per il salvataggio dei dati: cliccare sul dischetto desiderato, inserire il disco nel drive interno e confermare l'operazione (o interromperla).
Facile, no?

Utile Suggerimento: La possibilità di registrare fino a 6 giochi diversi consente di far partecipare al gioco altri 5 amici. Il meccanismo è semplice: ognuno può registrare la posizione raggiunta nel proprio torneo e poi cedere il posto ad un altro, che ricomincerà dal punto in cui aveva interrotto. L'importante è ricordarsi il numero di riferimento per recuperare il proprio torneo!

6. Consigli e Strategie

Chi picchia per primo picchia tre volte.
A parte questo, bisogna sempre cercare il punto debole dell'avversario: c'è quello che corre molto ma è scarso nelle prese, oppure quello che cerca solo di tirare pugni ma non riesce ad evitare una bella ginocchiata sul naso...
La cosa migliore è studiare l'avversario e attendere che faccia le sue prime mosse, dopodiché... prenderlo a sberloni finché non stramazza al tappeto!

7. Autori e Ringraziamenti

TOP WRESTLING
GENIAS - © 1992

Prodotto da Riccardo Arioti

Realizzato da HOLODREAM:

Concetto di Gioco (versione Amiga):	Raffaele Valensise
Programmazione:	Fabrizio Farenga
Programmazione Aggiuntiva:	Francesco Simula
Grafica e Animazioni:	Alfredo Siragusa e Raffaele Valensise
Musica:	Nicola Tomljanovich
Effetti Sonori:	Nicola Tomljanovich e Raffaele Valensise
Manuale:	Raffaele Valensise

Un particolare ringraziamento a:

-tutti i volontari che ci hanno aiutato a rendere più giocabile la giocabilità del gioco;
-Daniela, per la pazienza che ha avuto nel sopportare le riunioni del team in pieno Agosto quando avremmo dovuto essere in vacanza;
-Ferdinando Pagotto, per la sua grande... memoria;
-Dan Peterson, per il semplice fatto di esistere.

APPENDICE A:

Formattazione di un Dischetto

Come spiegato nel paragrafo 5, "TOP WRESTLING" offre la possibilità di registrare su un dischetto aggiuntivo l'andamento del torneo. Questo dischetto deve essere preventivamente formattato in ambiente AmigaDos.
Niente paura! Ora spiegheremo come eseguire questa delicata operazione senza rischiare di perdere un dito:

a) Procuratevi un dischetto vuoto.
b) Accendete l'Amiga ed inserite nel drive interno il dischetto del Workbench che avete trovato in dotazione con il computer.
c) Dopo qualche istante di attesa apparirà lo schermo del Workbench: a questo punto inserite il disco da formattare in uno dei drives connessi al vostro Amiga. Non preoccupatevi degli strani rumori provenienti dal drive: è tutto sotto controllo.
d) Sullo schermo comparirà una nuova icona raffigurante un dischetto: cliccate con il puntatore su questa icona, che dovrebbe cambiare colore passando al negativo.
e) Cliccando col tasto destro del mouse in corrispondenza della barra chiara in alto, appariranno le intestazioni dei menu disponibili. Portatevi sul menu 'Disk' e, spostandovi in basso sempre col tasto destro premuto, selezionate l'opzione 'Initialize' interrompendo la pressione sul tasto.
f) Completata l'operazione, il dischetto avrà come nome "Empty". Selezionatelo di nuovo, spostatevi nel menu 'Workbench' e scegliete l'opzione 'Rename': apparirà una finestra con la scritta "Empty" posta al centro: cancellatela sostituendola con "TOPSAVE". Premete 'Return' e il gioco è fatto.